HE
system
ファイヤープロレスリング
コンビネーションタッグ
HUMAN CREATIVE
HUMAN
HuCARD

格闘技の祭典ついに開幕!!

世界中から選りすぐったレスラーを集め、リーグ戦により真の世界一を決定しようとする格闘技の祭典“ワールド・レスリング・チャンピオンシップ”が今まさに開幕されようとしている。集められたレスラーは総勢16人。いずれも強豪揃いだ。
はたして君のあやつるレスラーは世界最強の座につくことができるか？
最終目標はシングル、タッグの2冠制覇だ!!

※このゲームは最高4人まで同時にプレイできますが、2人以上で遊ぶ場合は別売のコントロールパッドとマルチタップ等が必要です。

★闘いの種類

タイトル画面で、３つの試合形式の中から１つを選びます。さらに各試合形式は対戦方法によって次のように分かれています。

●試合形式	●対戦方法	●進行方法
SINGLE MATCH	1P VS COM	ポイント制
	1P VS 2P	３本勝負制
TAG MATCH	1P VS COM	ポイント制
	1P VS 2P	３本勝負制
	1P＆2P VS COM	ポイント制
	1P＆2P VS 3P	３本勝負制
	1P＆2P VS 3P＆4P	３本勝負制
5 VS 5 ELIMINATION MATCH	1P VS COM	勝ち抜き制
	1P VS 2P	勝ち抜き制

※コントロールパッドが1つしかつながっていない場合は、1P VS COM以外の対戦方法を選択しようとしても、ボタンがキャンセルされます。

※ゲーム中にリセットしたい場合は、ランボタンを押しながらセレクトボタンを押すとリセットできます。

★闘いのルール

基本ルール

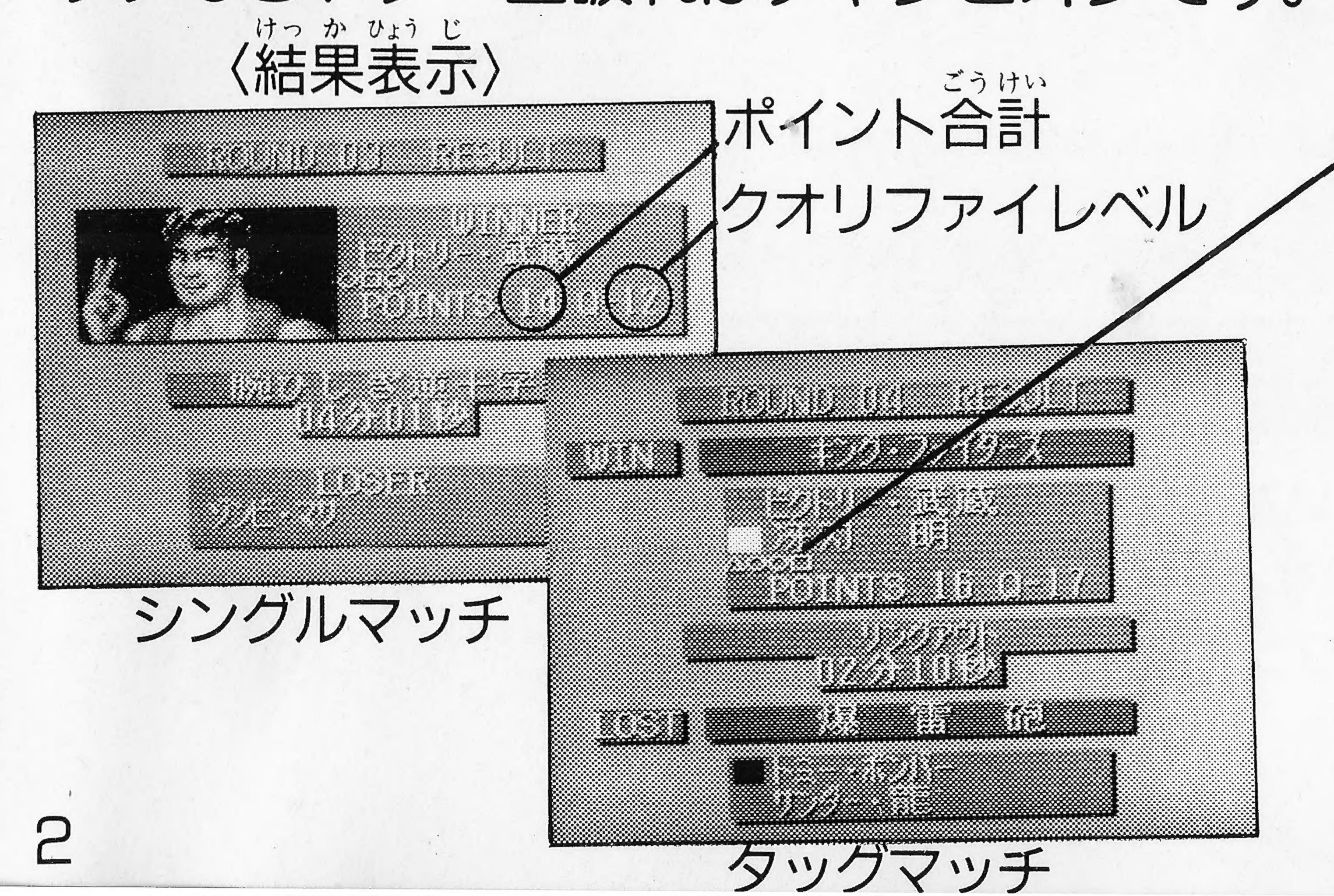
- フォールした相手から3カウント奪うと勝ち。
- 関節技をかけた相手がギブアップすれば勝ち。
- リングアウトは20カウントまで。
- コーナーポストに登れるのは5カウントまで。
- ロープ際でのフォール·関節技はロープブレイクになる。

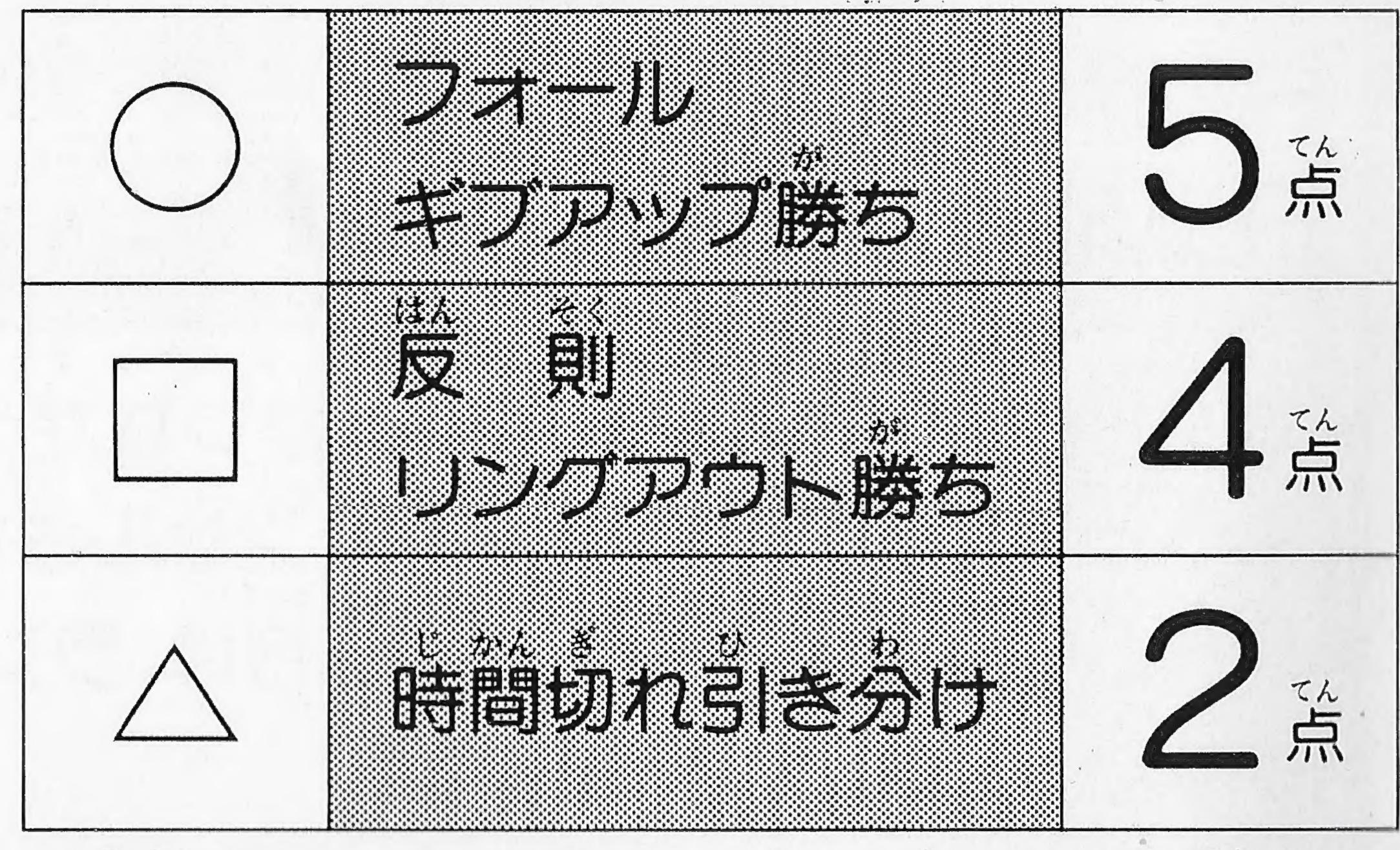
◎ポイント制ルール

10分間1本勝負で、自分のレスラーまたはタッグチームが勝つと、その勝ち方に応じてポイントが与えられます。(負けは0点です)その合計点が相手のレスラーまたはチームのクオリファイレベルに達していれば、次の試合に進めます。もし達しない時は3回までチャンスがあります。シングルマッチなら15人、タッグマッチなら7チーム破ればチャンピオンです。

〈結果表示〉

シングルマッチ

タッグマッチ

勝ち方表示
※マークの意味とポイント数

マーク	勝ち方	ポイント
○	フォール ギブアップ勝ち	5点
□	反則 リングアウト勝ち	4点
△	時間切れ引き分け	2点

※両者リングアウトの引き分けは0点です。

◎3本勝負制ルール

時間無制限で闘う3本試合の内、先に2本取った方が最終的な勝者となります。ただし両者リングアウトで引き分けた場合は次のようになります。

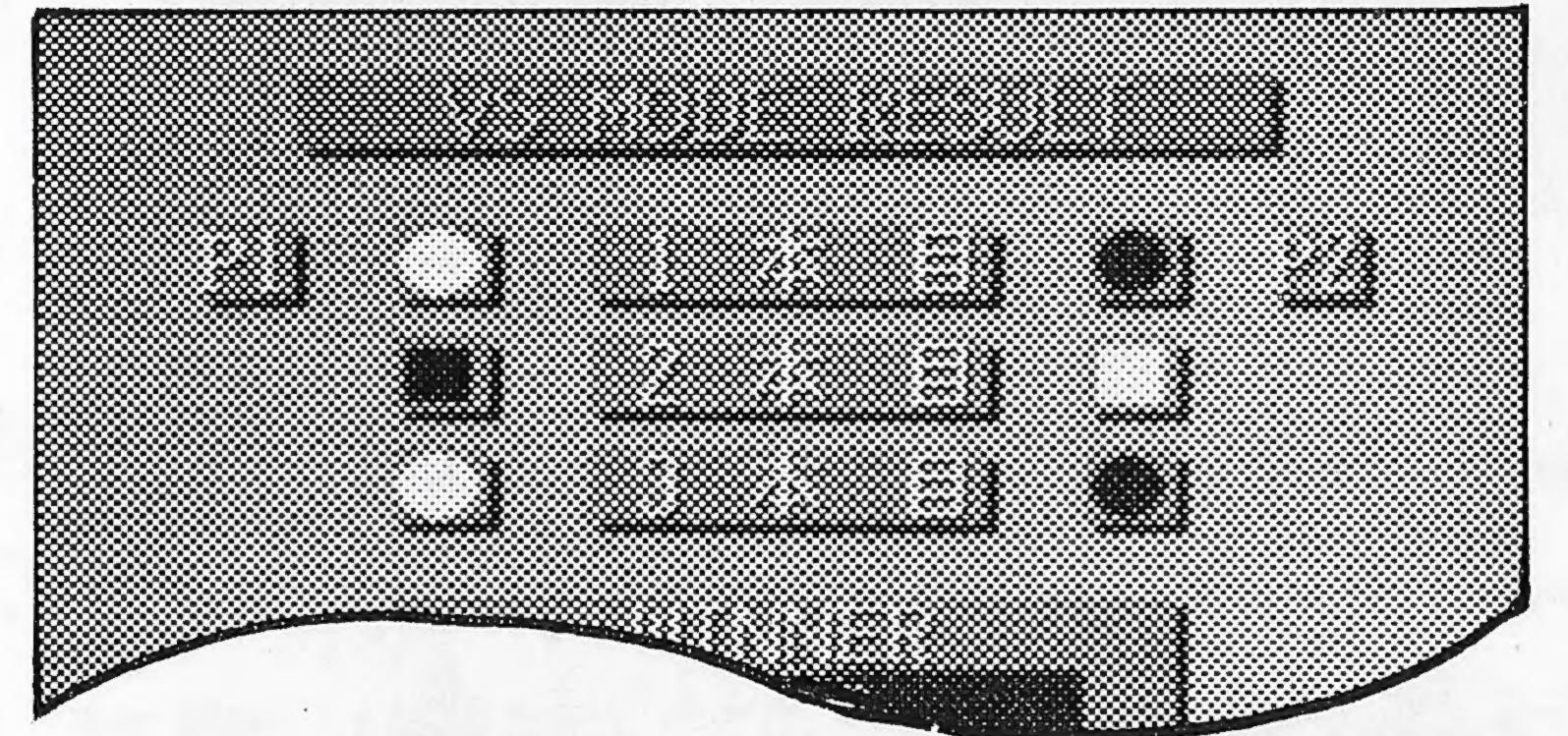
1本目で引き分け……1本づつ分けあった事になり次は3本目となります。
2本目で引き分け……1本目の勝敗が最終的な結果となります。
3本目で引き分け……最終結果がDRAW(引き分け)となります。

◎勝ち抜き制ルール

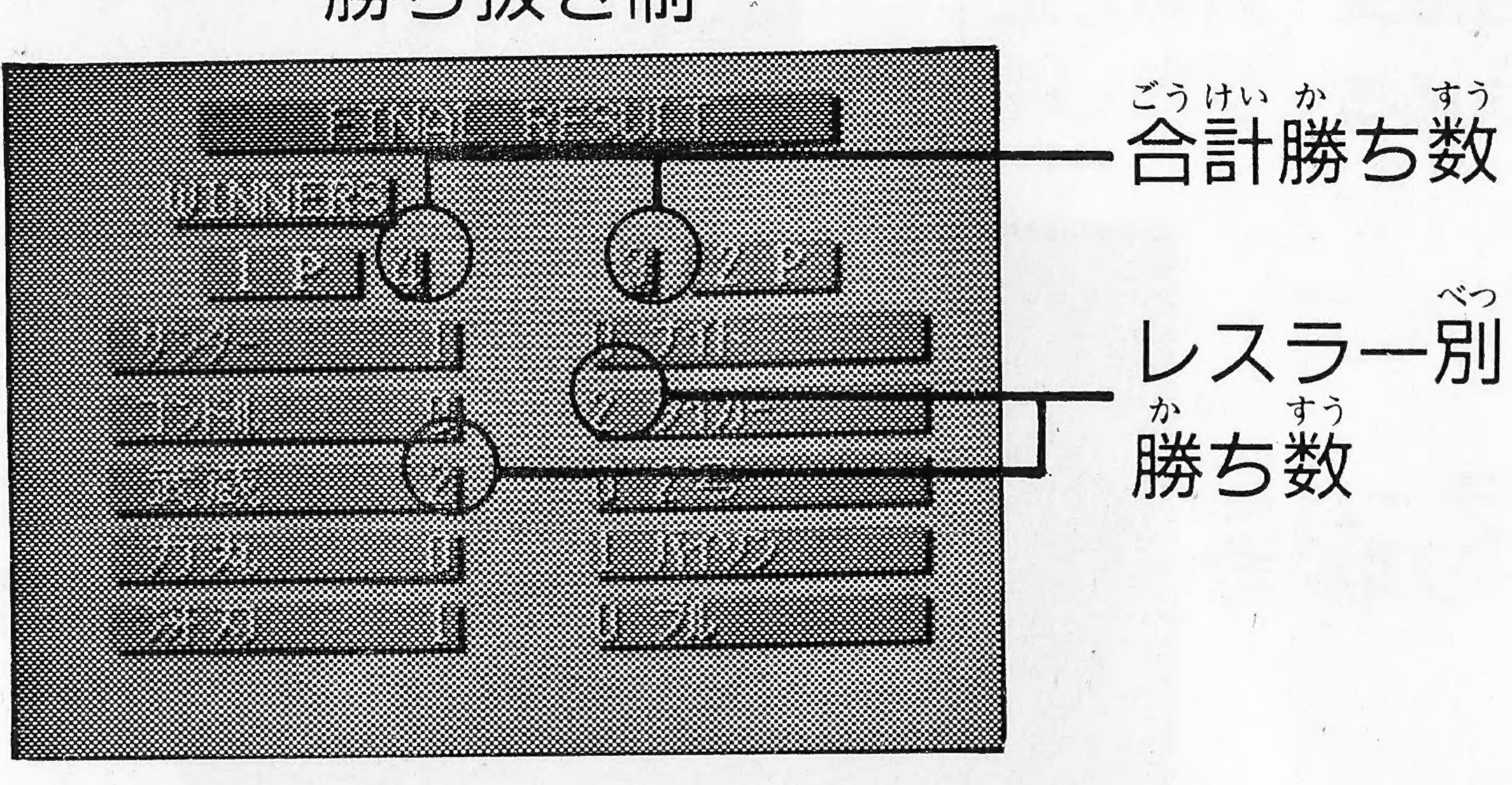
16人のレスラーの中から5人づつ選んで2つのチームを作ります。そして互いのチームから1人づつ順番に出して、無制限1本勝負で勝ち抜き戦を行ない、先に相手チーム5人全員倒した方が勝ちとなります。

なお、両者リングアウトの場合は両チームの選手共、次のレスラーと交代です。

〈結果表示〉

3本勝負制

白が勝った方、黒が負けた方
マークの意味はポイント制のそれと同じです。

勝ち抜き制

★操作法①

◎パッドの使い方(試合外)

方向キー…レスラーまたはタッグチームの選択

Ｉボタン…レスラーまたはタッグチームの指名

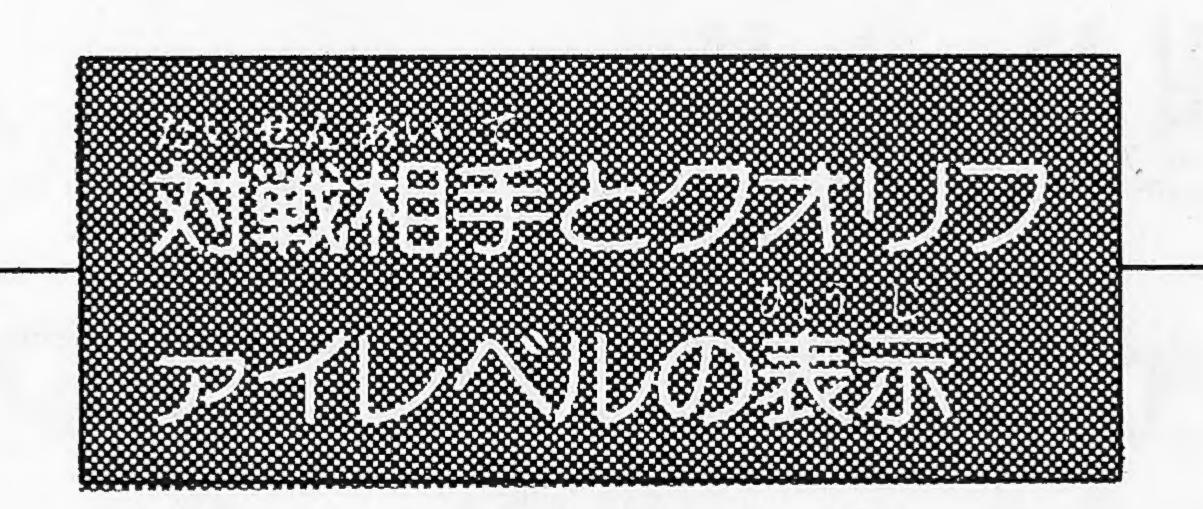
IIボタン…使用しません

セレクトボタン…試合形式・対戦方法の選択

ランボタン……決定・試合開始

◎試合までの画面と操作

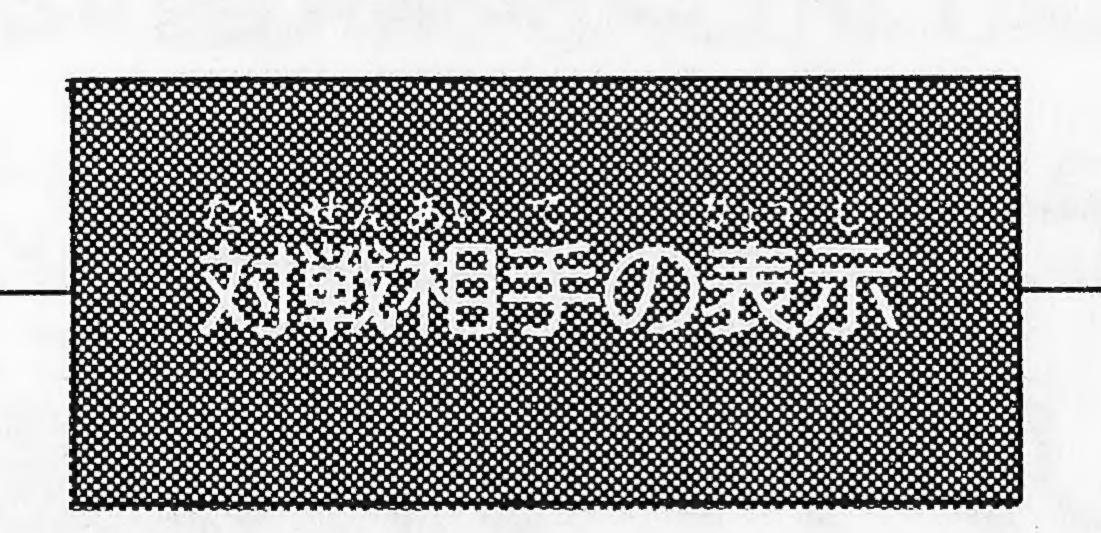
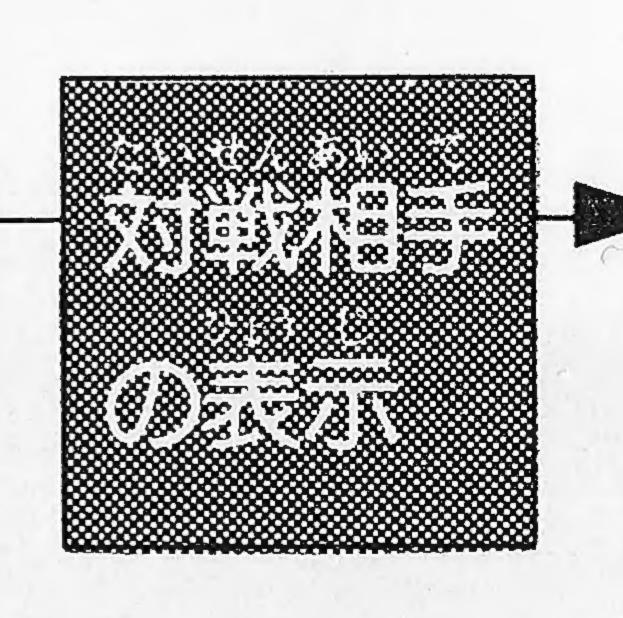
〔ポイント制〕

試合形式・対戦方法を決める → 自分のレスラーまたはタッグチームを決める →

→ 試合開始！

〔3本勝負制〕

試合形式・対戦方法を決める → 1P、2Pの順にレスラーまたはタッグチームを決める →

→ 試合開始！

〔勝ち抜き制〕

試合形式・対戦方法を決める → 1P、2P(COM)の順に交互にレスラーを指名し、5人ずつで2つのチームを作る → ※先鋒から大将まで5人のレスラーの闘う順番を決める →

→ 試合開始！

1Pチームカーソル

2P(COM)チームカーソル

※レスラーの順番を変えたい時はまずカーソルを入れ替えたい一方のレスラーに合わせてＩボタンを押します。赤く点滅を始めたら、もう一方のレスラーに合わせてＩボタンを押すと入れ替わります。

◎コントロールパッドの使い方(試合中)

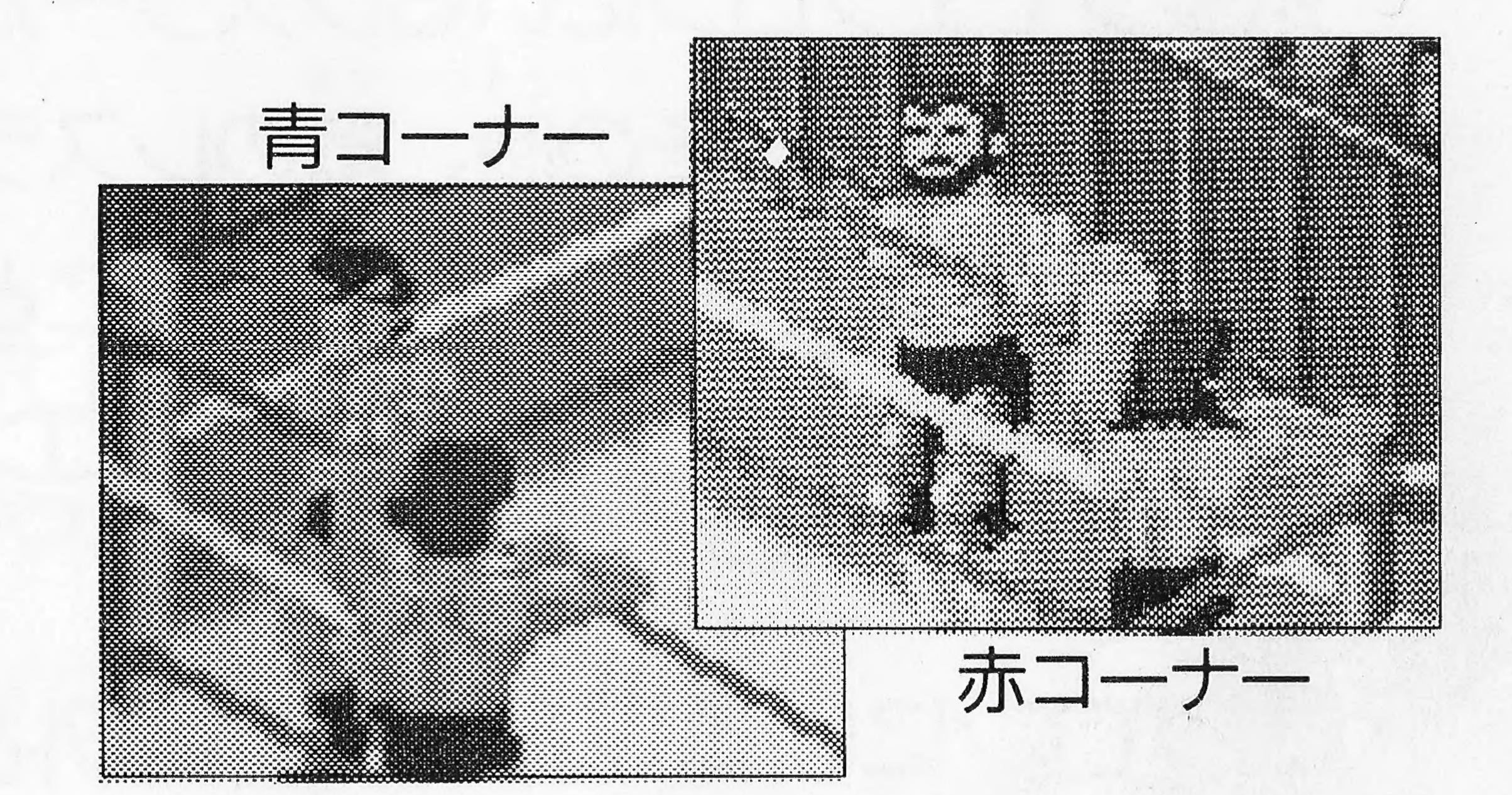
―レスラー基本操作―

- 方向キー……移動。関節技を返す(素早く連打して下さい。)
- Ⅰボタン……各自の技(別頁参照)。フォールする・フォール返す。タッチ。(写真の位置で 方向キーをタッチするレスラーの方へ押しながら)
- Ⅱボタン……各自の技(別頁参照)。ダウンしている相手を起こす。
- ランボタン…各自の技(別頁参照)。走る。(走りたい方向に方向キーを押しながら)
  ＊止る時は方向キーを進行方向と反対に押します。
- セレクトボタン…ポーズします。

青コーナー

赤コーナー

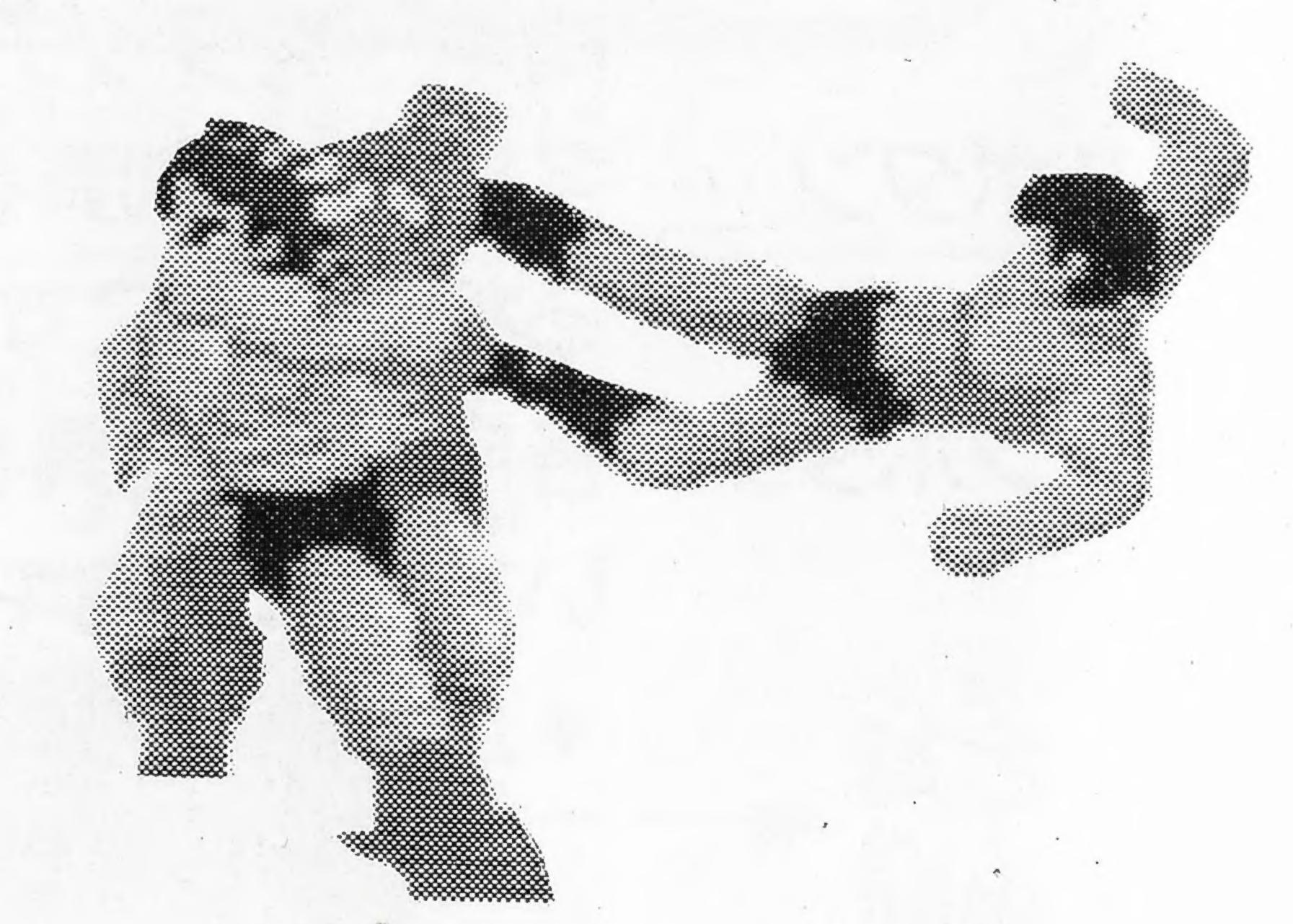
―その他の操作―

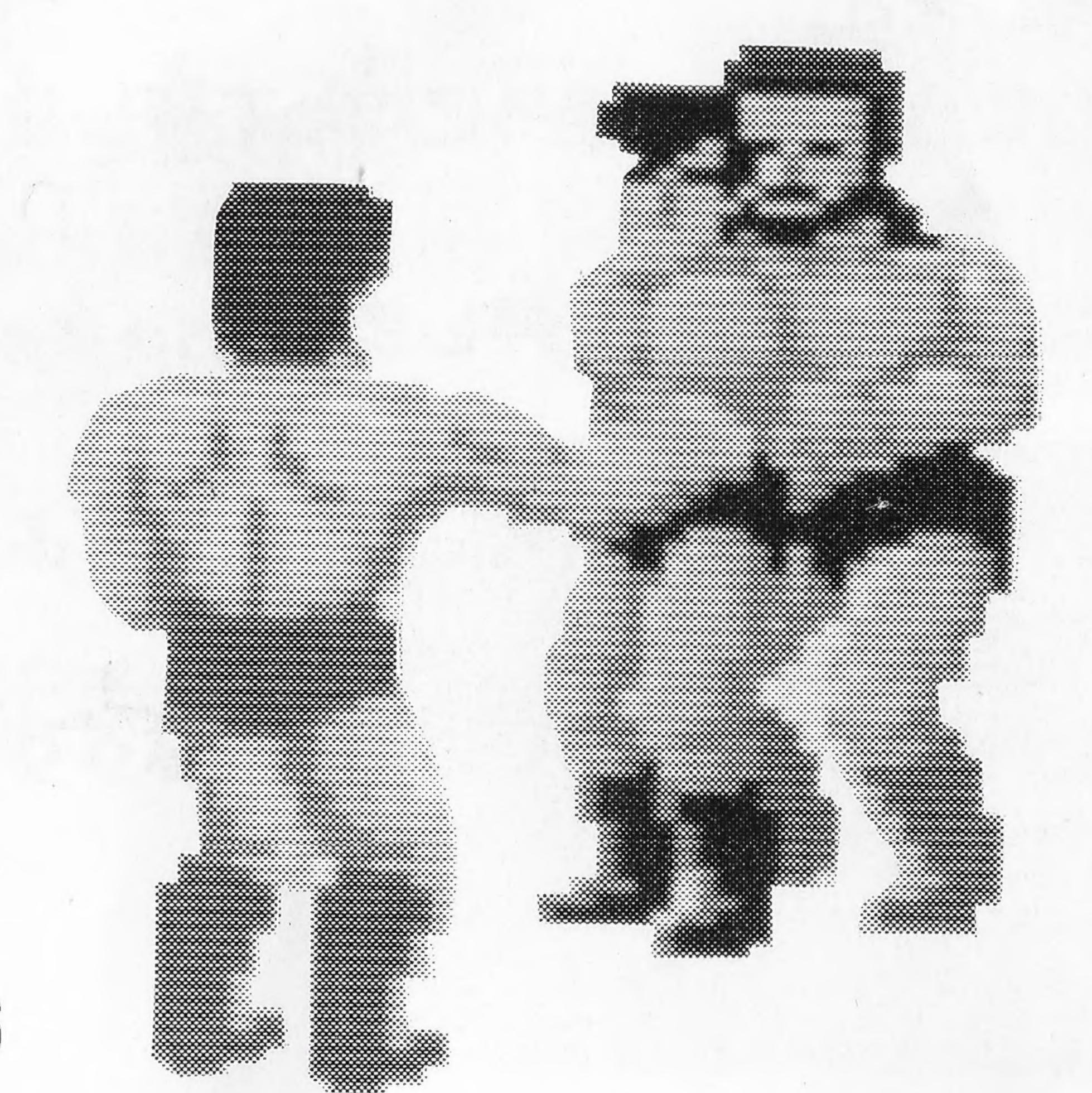
- コーナーポストに登る　各コーナーの一番奥までいき、コーナーに向って方向キーを押しながらⅠボタンを押します。降りる時は方向キーの下を押します。
- リングから降りる　相手のレスラーが場外にいる時、ロープぎわで方向キーを場外に向って押しながら、Ⅰボタンを押します。
- リングに登る　リングぎわで方向キーをリングの方に押しながらⅠボタンを押します。
- ロープで止る　ハンマースルーでロープに投げられた時、ロープで跳ねた瞬間にタイミングよくⅠボタンを押すと、その場で止ることができます。
- 関節技を自分からはずす　場外で相手に関節技をかけた時、Ⅰボタンを押すと、かけた方から技をはずすことができます。(場外のみで、リング内はできません。)

★操作法②

◎コンビネーションプレイ

(タッグマッチで自分のチームが2人ともプレイヤーの時のみ)

○カットプレイにリングに入る

仲間がフォールまたは関節技をかけられている時、Ｉボタンでエプロンにいるレスラーが、リングに入ることができます。その時、敵のレスラーもカットプレイを防ぐために、Ｉボタンで入ることができます。(カットプレイ後すぐに自動的にエプロンに戻されます。)

○エプロンにいるレスラーが場外乱闘に行く

権利のあるレスラーが場外にいる時(または落ちた時)、Ｉボタンで降ります。(両チームの権利のあるレスラーがリングに戻ると自動的に戻されます。)

○相手を押さえつける

タッチ後、リング上にチーム2人のレスラーがいる時、1人が相手のバックを取ってＩボタンと方向キーの上下で相手を押さえつけることができます。そしてその間にもう1人が攻撃することもできます。(ただしタッチ後より一定時間で自動的にエプロンに戻されます。)

○ツープラトンの攻撃
タッチ後、1人のレスラーに2人で組みつき、どちらかがⅠボタンを押します。技にはブレーンバスター、バックを取ってバックドロップやアトミックドロップがあり、チームにより使える技は決まっています。

ダメージについて

○体　力　技を受けると減っていき、何もしていなければ少しづつ回復します。フォールを返せるかや、相手の関節技を返す時間などはこの体力によります。

○腕関節　腕にダメージを受けると減っていき試合中は回復しません。ダメージを受けていくと腕が下がっていき、投げ技やラリアートなどの威力が下がります。

○脚関節　脚にダメージを受けると減っていき試合中は回復しません。ダメージを受けていくと歩くスピードが遅くなり、飛び技やキックなどの威力がさがります。

※３本勝負の２本目、３本目や、イルミネーションマッチの時、前の試合のダメージは完全に回復しません。

★レスラー・タッグチーム＆技紹介

キング・ファイターズ

○オールラウンドなレスリングで優勝をめざせ！

爆雷砲

○ キック対策が唯一の課

	ビクトリー武蔵	冴刃 明	トミー・ボンバー
キャッチフレーズ	闘いの伝説	世界の格闘王	パワフル爆弾
生年月日	1948.3.7	1957.9.4	1954.7.15
身長・体重	186・105	192・110	193・113
出生	日本	日本	日本
出身	柔道 空手	空手	アマレス
Ⅰ	ミドルキック	ミドルキック	キック
Ⅱ	ローキック	ローキック	パンチ
RUN	☆エンズイギリ	☆大車輪キック	ドロップキック
走りながら Ⅰ	ドロップキック	ドロップキック	ラリアート
〃 Ⅱ	ショルダータックル	ジャンピングニーパット	☆ジャンピングニーパット
組んで Ⅰ＋↔	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
〃 Ⅰ＋↑	ブレーンバスター	ダブルアームスープレックス	ダブルアームスープレックス
〃 Ⅰ＋↓	アームブリーカー	キャプチュード	パイルドライバー
組んで Ⅱ	ボディスラム	サイドスープレックス	サイドスープレックス
〃 RUN	卍固め	コブラツイスト	コブラツイスト
バックをとって Ⅰ	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
〃 RUN	卍固め	コブラツイスト	コブラツイスト
〃 RUN＋↔	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス
ロープになげて Ⅱ	逆水平チョップ	エルボーパット	逆水平チョップ
ロープにのぼる	○	○	○
ブランチャー	○	×	×
ダウンに近づいて RUN	腕ひしぎ逆十字	アキレス腱固め	4の字固め

※表中の☆印はそのレスラーの必殺技です。

ミッドナイト・レボリューション

題、それ以外は強力

○マサの衰えを、チームワークでカバー

	サンダー龍	ハリケーン力丸	ゾンビ・マサ
キャッチフレーズ	雷鳴戦士	最後の九州男児	不死身の怪物
生年月日	1952.12.8	1951.6.7	1945.8.15
身長・体重	185・105	185・110	190・115
出生	日本	日本	日本
出身	相撲	アマレス	アマレス
I	キック	キック	キック
II	つっぱり	パンチ	パンチ
RUN	エンズイギリ	ドロップキップ	ドロップキップ
走りながら I	ラリアート	ラリアート	ラリアート
〃 II	ジャンピングニーパット	ショルダータックル	ショルダータックル
組んで I＋↔	バックドロップ	バックドロップ	☆バックドロップ
〃 I＋↑	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター
〃 I＋↓	☆パワーボム	パイルドライバー	パイルドライバー
組んで II	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム
〃 RUN	卍固め	コブラツイスト	コブラツイスト
バックをとって I	バックドロップ	バックドロップ	☆バックドロップ
〃 RUN	卍固め	コブラツイスト	コブラツイスト
〃 RUN+↔	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	逆さ押さえ込み
ロープになげて II	逆水平チョップ	エルボーパット	エルボーパット
ロープにのぼる	○	○	×
ブランチャー	○	○	×
ダウンに近づいて RUN	4の字固め	☆サソリ固め	サソリ固め

※表中の☆印はそのレスラーの必殺技です

	デビル・パイレーツ		バイオレンス・モン
	○攪乱戦術と反則で、相手を翻弄		○ 無敵のパワー殺法コン
	パイレーツ1号	パイレーツ2号	スターバイソン
キャッチフレーズ	仮面の斬殺者	殺戮の仮面	リングの猛牛
生年月日	不明	不明	1948.2.29
身長・体重	190・120	192・122	200・150
出生	不明	不明	アメリカ
出身	不明	不明	アメフト
I	キック	キック	キック
II	パンチ	パンチ	パンチ
RUN	ドロップキック	ドロップキップ	ドロップキック
走りながら I	ラリアート	ラリアート	☆ラリアート
〃 II	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル
組んで I＋↔	バックドロップ	バックドロップ	シュミット式バックブリーカー
〃 I＋↑	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター
〃 I＋↓	☆凶器攻撃	☆凶器攻撃	パイルドライバー
組んで II	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム
〃 RUN	コブラツイスト	コブラツイスト	シュミット式バックブリーカー
バックをとって I	アトミックドロップ	アトミックドロップ	バックドロップ
〃 RUN	スリーパーホールド	スリーパーホールド	サーフボード
〃 RUN＋↔	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
ロープになげて II	エルボーバット	エルボーバット	エルボーバット
ロープにのぼる	×	×	×
ブランチャー	×	×	×
ダウンに近づいて RUN	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド

※表中の☆印はそのレスラーの必殺技です

スターズ	ディメンション・エクスプレス		
ビ、優勝候補ナンバー1	○足を生かした立体レスリングは強力		
ビッグ・ザ・グレート・ブル	マスカラ・コンドル	マスカラ・イーグル	
知性派の怪物	次元を超える鷹	異次元からの鷲	キャッチフレーズ
1951.5.27	不明	不明	生年月日
201・145	180・100	180・102	身長・体重
アメリカ	メキシコ	メキシコ	出生
アメフト	不明	不明	出身
キック	ローリングソバット	ローリングソバット	I
パンチ	ミドルキック	ミドルキック	II
ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	RUN
ドロップキック	☆フライングクロスチョップ	☆フライングクロスチョップ	走りながら I
ショルダータックル	ジャンピングニーパット	ジャンピングニーパット	〃 II
シュミット式バックブリーカー	バックドロップ	バックドロップ	組んで I＋↔
ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	〃 I＋↑
パイルドライバー	アームブリーカー	アームブリーカー	〃 I＋↓
ボディスラム	アームホイップ	アームホイップ	組んで II
シュミット式バックブリーカー	コブラツイスト	コブラツイスト	〃 RUN
アトミックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	バックをとって I
サーフボード	コブラツイスト	コブラツイスト	〃 RUN
アトミックドロップ	ジャーマンスープレックス	ジャーマンスープレックス	〃 RUN＋↔
エルボーパット	エルボーパット	エルボーパット	ロープになげてII
☆ ○	○	○	ロープにのぼる
×	○	○	ブランチャー
スリーパーホールド	4の字固め	4の字固め	ダウンに近づいて RUN

※表中の☆印はそのレスラーの必殺技です。

	クレイジー・バーバリアンズ		アーバン・ブラスタ
	○反則主体だが、正統テクニックもなかなか		○派手なパワー殺法、優勝
	ブラッディー・アレン	マッド・タイガー	ナイト・ブラスター
キャッチフレーズ	黒い悪の巨星	血に飢えた虎	闇からの侵略者
生年月日	1951.4.1	1944.8.12	1961.6.6
身長・体重	192・120	190・115	190・120
出生	カナダ	インド	アメリカ
出身	柔道	インドレスリング	暴走族
I	キック	キック	ミドルキック
II	パンチ	パンチ	パンチ
RUN	キック	キック	ドロップキック
走りながら I	ラリアート	ショルダータックル	☆フライングラリアート
〃 II	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル
組んで I＋↔	バックドロップ	☆コブラクロー	バックドロップ
〃 I＋↑	☆ヘッドバット	かみつき	ブレーンバスター
〃 I＋↓	凶器攻撃	凶器攻撃	パイルドライバー
組んで II	ボディスラム	ボディスラム	リフトスラム
〃 RUN	ブレーンバスター	ブレーンバスター	アルゼンチンバックブリーカー
バックをとって I	アトミックドロップ	バックドロップ	アトミックドロップ
〃 RUN	スリーパーホールド	スリーパーホールド	サーフボード
〃 RUN＋↔	逆さ押さえ込み	バックドロップ	ジャーマンスープレックス
ロープになげて II	逆水平チョップ	逆水平チョップ	エルボーバット
ロープにのぼる	○	×	○
ブランチャー	×	×	×
ダウンに近づいて RUN	腕ひしぎ逆十字	☆コブラクロー	スリーパーホールド

ーズ

候補ナンバー2

アイアン・ブラスター

悪魔の使者

1959.6.6

203・152

アメリカ

暴走族

キック
パンチ
ドロップキック
フライングラリアート
ショルダータックル
シュミット式バックブリーカー
ブレーンバスター
パイルドライバー
☆リフトスラム
アルゼンチンバックブリーカー
アトミックドロップ
サーフボード
アトミックドロップ
エルボーパット
×
×
スリーパーホールド

■技その他(全レスラー共通)

- 組んでII+✥ ………ハンマースルー（鉄柱の対角線上ならII+↔で鉄柱にハンマースルーします。）
- ロープに投げてI+↔…走りながらIと同じです。
- バックをとられてI…バックをとった相手を返し技で返せます。

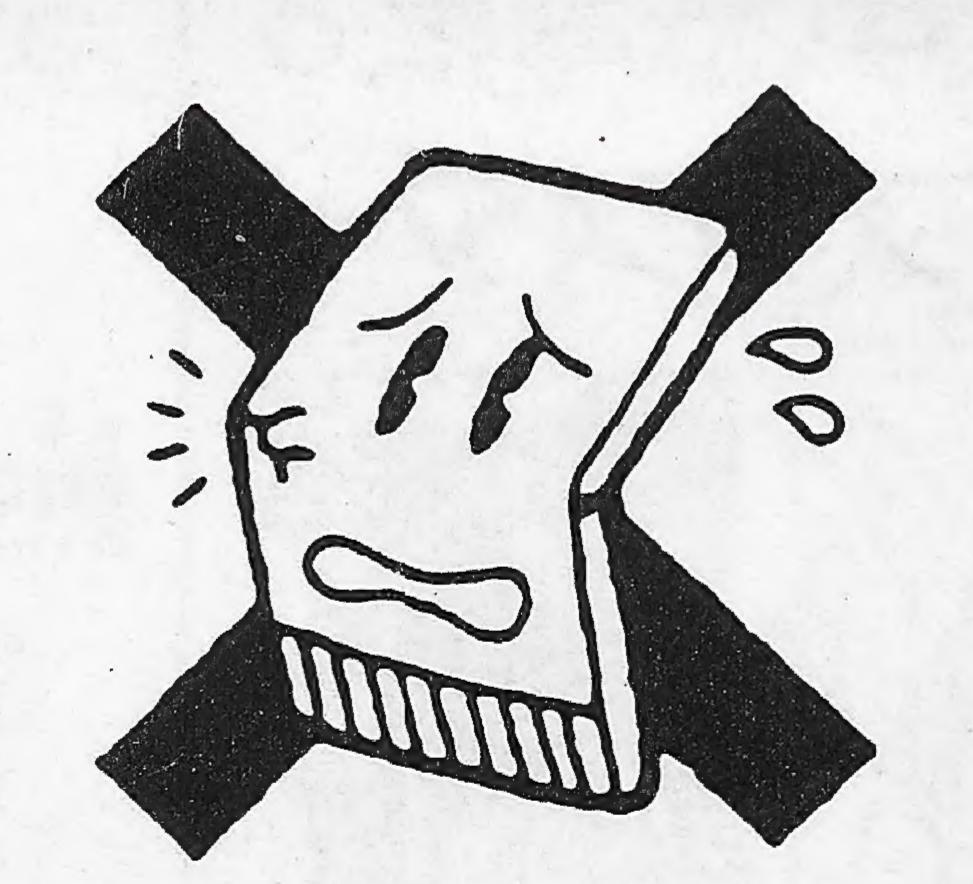
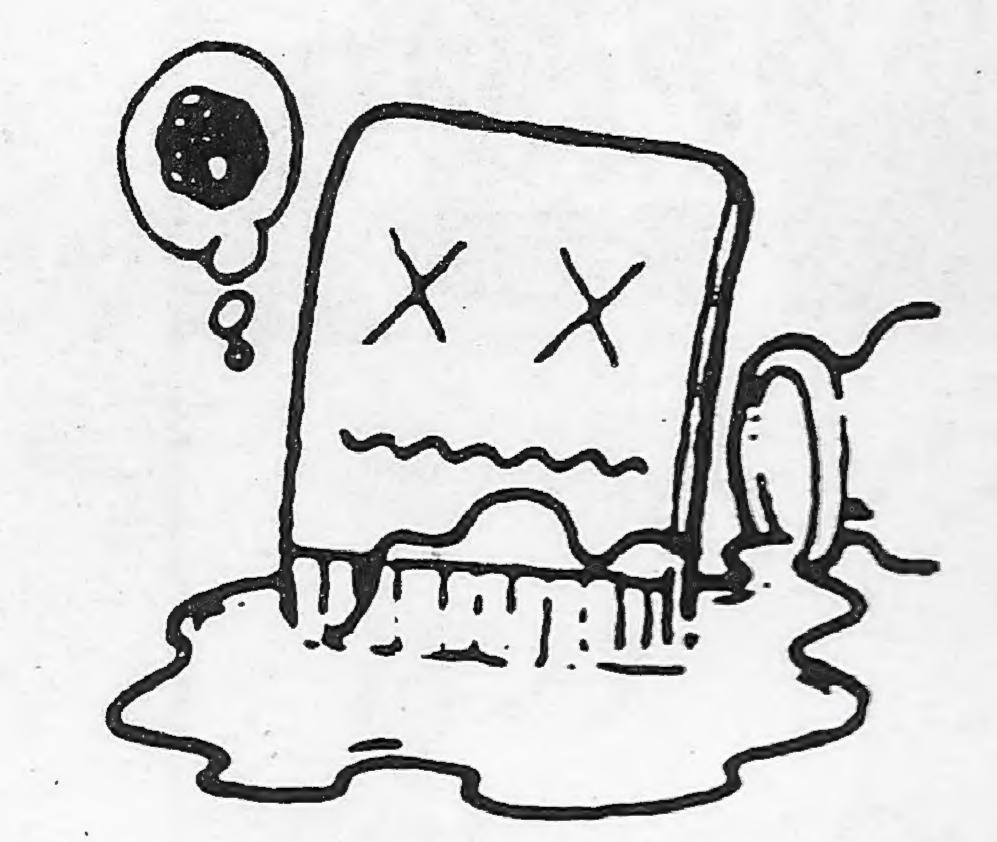
■技その他(特定のレスラーのみ)

- コーナーポストに登ってI…フライングボディプレス（グレート・ブルのみギロチンドロップ）
- コーナーポストに登ってII…フライングニードロップ
- 場外の相手に走ってI………ブランチャー

必勝ポイント

1. タイミングをはかれ!!
   組み合って腰を落とした瞬間に技をかけろ！
   落とす前だと技がかかりにくいぞ。
2. バックを取れ!!
   後ろに回り込んでバックを取った方が、高度な技を簡単にかけられるぞ。
   バックを取った時も腰を落とした瞬間に技をかけろ！
3. 流血させろ!!
   技によっては相手を流血させることができる。流血すると体力の回復が遅くなるぞ！

このたびは「ファイヤープロレスリング　コンビネーションタッグ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

HUMAN CREATIVE
HUMAN ヒューマン株式会社

東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14　TEL0422-20-1521(代)

—— ゲームについてのお問い合せ　TEL0422-20-0144

HuCARD はHE system専用のゲームカードです。